

---

### TEMA 3.

## GESTIÓN Y CONTROL DE RECURSOS EN INTERNET.

### ¿ES SEGURA LA RED? ¿NOS VIGILAN?

### SEGURIDAD Y PRIVACIDAD DIGITAL.

#### **P1. La Gobernanza en Internet. Definición y características.**

La expresión 'Gobernanza de Internet' fue acuñada por miembros del Proyecto de Infraestructura de la Información de Harvard (HIIP) en la década de 1990. Describía un mecanismo de gestión de la Red sin fronteras, sin participación directa de los gobiernos.

Gobierno: acción y efecto de gobernar o gobernarse.

Gobernabilidad: arte o manera de gobernar.

Gobernación: ejercicio del gobierno.

Gobernanza: arte o manera de gobernar que se propone como objetivo el logro de un desarrollo económico, social e institucional duradero, promoviendo un sano equilibrio entre el Estado, la sociedad civil y el mercado de la economía.

El término gobernanza se emplea para referirse a la situación en la que las decisiones políticas han pasado del monopolio decisorio del Estado a un producto de interacción y dependencias mutuas entre:

Instituciones políticas y sociales.

Públicas y privadas.

Este fenómeno es totalmente diferente al del gobierno tradicional basado en una relación jerárquica entre quien gobierna y quien es gobernado.

#### **P2. Agentes involucrados en la Gobernanza en Internet.**

Estados: conjunto de órganos de gobierno de un país soberano. Las instituciones de que se compone tienen autoridad y poder sobre ciertas funciones de gestión y control. Debido al carácter global de internet, el poder de los Estados sigue vigente sólo en aquellas áreas que pueden restringirse a un espacio geográfico delimitado (p. ej. leyes antipiratería). Por tanto, los Estados aparecen como un agente que reúne la autoridad y el poder para actuar a todos los efectos dentro de las fronteras del propio país, valiéndose de la legislación nacional y de mecanismos de regulación.

Organizaciones internacionales: Organizaciones privadas sin ánimo de lucro creadas por expertos internacionales de forma expresa para cuestiones de internet: ICANN, IETF, W3C, IAB, ISOC, Operadores de servidores raíz. Organizaciones internacionales que agrupan a países de todo el mundo o de algunas regiones para tratar temas de carácter internacional (OMC, OMPI, UIT, OACDH, Unión Europea, UNCITRAL, ONU, OCDE, G8, Convención de la Haya, ASEAN, APEC).

Sector privado u operadores económicos: empresas y entidades privadas con ánimo de lucro que practican su actividad dentro del ámbito del sector de las TIC. Operadores y suministradores de hardware (CISCO, Huawei, Juniper, etc.) Productores de hardware y software: IBM, Microsoft,

Nokia... Firmas de la red: Google, Yahoo!, eBay, Amazon, Technorati, Youtube... Asociaciones de empresas (ICRA, ASTA).

Sociedad civil: todos los ciudadanos que de forma organizada ejercen una función de control sobre los recursos y sobre los organismos que los gestionan. (p.ej: movimientos de rechazo a la "ley Sinde"). Usuario organizado y Grupos de I + D (universidades y centros de investigación).

### P3. Vigilancia, seguridad y privacidad en Internet. Definición y características



Un elevado número de personas e instituciones tienen intereses, generalmente lucrativos, en conocer nuestros datos personales vinculados a nuestros hábitos y costumbres de consumo.

Encuestas de calidad y satisfacción: Las empresas recurren a ellas con más frecuencia para saber nuestra opinión.

Las administraciones públicas: La Agencia Tributaria, la Seguridad Social, el ayuntamiento de turno, la DGT... La AAPP es la que mejor nos conoce.

Bases de datos privadas: Las empresas almacenan los datos de sus clientes. Cada vez que interactuamos con una, queda constancia.

Tarjetas de fidelización: Las empresas las usan para conocer a sus clientes: cómo compran, cuándo, qué productos... y hacerles promociones...

Gadgets: Google trabaja en unas gafas y Nike ha diseñado una pulsera para recoger la actividad deportiva. El objetivo es recabar información del usuario.

Etiquetas RPIL: Transmiten la identidad de un objeto, como un número de serie único, mediante radiofrecuencia.

Móviles, Smartphone, tablets: En el mundo hay unos 5.000 millones de móviles. En 2011 se vendieron 491 millones de smartphones.

Descargarse aplicaciones y juegos: Hay más de 500.000 aplicaciones para Apple y más de 400.000 para Android.

Videovigilancia: Solo en España hay más de 15.500 cámaras de vigilancia.

Internet: El 76% de los europeos navega más de una hora al día. Y un 17% lo hace durante cuatro horas o más.

Sensores (en electrodomésticos): Existen más de 30 millones de sensores en redes de transporte, distribución, utilities... Su número crece un 30% al año.

Redes Sociales: Sólo Facebook y Twitter aglutinan más de 1.000 millones de usuarios en el mundo.

Sistema de GPS en el coche: Permiten la geolocalización de los automóviles. Estos dispositivos también están en los móviles.

Tarjetas de crédito: En Estados Unidos existen unos 1.500 millones tarjetas de pago.

Resulta un negocio muy jugoso.

El mercado del Big Data en 2010 movió 3.200.000 millones de dólares y en 2015 moverá 16.200.000 millones de dólares. La información digital crece sin límites y se espera que en 2020 haya 34,6 zettabytes (1 zettabyte = 1 billón de gigabytes). El 80% serán datos no estructurados (imágenes, vídeos, audios, emails, tuits, post, etc.).

El mercado negro de los datos:

De 1 a 10\$ por cada núm. de tarjetas de crédito.

De 25 a 35\$ por una cartera de datos bancarios.

15\$ por 1.000 credenciales de cuenta en Facebook.

75\$ por 2.200 credenciales de Twitter.

8\$ por 1.000 credenciales de Yahoo! y Hotmail.

85\$ por 2.500 credenciales de Gmail.